



Planta Baixa e Construção do Mini-Mundo

Definição de Planta Baixa

A planta baixa é um estudo de evolução de fases de jogos, para contextualizar as dinâmicas, mecânicas e simulações presentes dentro do ambiente do jogo, que podemos chamar de mini-mundo do game. A descrição da planta-baixa é um mapeamento de estudo sobre as possibilidades de jogabilidade, dinâmicas e animações dos personagens, acessórios, veículos, naves, exercícios, entre outros elementos que possam interagir dentro do ambiente do game, que é estudo para criar as interações de cada fase do game e determina a evolução de dinâmicas do personagem e do seu plano de fundo que é um cenário que vai integrar o processo de jogabilidade do game.

A evolução da planta baixa dos jogos de tabuleiro para os jogos digitais indica a perspectiva das ações, atividades, tarefas, entre outras ações que vão compor o fomento de jogos. A organização do projeto de jogo é descrito a sua qualidade pela sua dinâmica de processos de jogabilidade e destacam as possibilidades de jogar.

Os jogos de tabuleiro têm o seu estudo focado no tabuleiro, descrevendo as dinâmicas e mecânicas de jogo, criando os mecânicos que tornam o jogo sedutor e motivador para jogar. Já para os projetos digitais é indicado a planta-baixa que pode atender jogos 2D e 3D e projetos gamificados, porque estimula a formação das ações e dinâmicas de jogabilidade para esses tipos de projetos. A tabela 1 demonstra dois exemplos para tabuleiro e planta-baixa, o tabuleiro do “Jogo da Vida” e a planta baixa do jogo Zelda da década de 80.

Tabela 1: Exemplo de tabuleiro e Planta-Baixa.



Tabuleiro - O tabuleiro é elaborado para criar as dinâmicas e mecânicas de jogar;	**Planta Baixa** – tem o mesmo princípio no digital, criando as dinâmicas que são ações a uma fase ou várias dependendo da dinâmica do estilo de projeto de jogo.
Tabuleiro do "Jogo da Vida"	**Planta baixa do jogo Zelda da década de 80**

Fonte: Pngegg

Regras, Dinâmicas e Mecânicas de Jogabilidade

Para poder criar uma integração entre o roteiro do game e sua forma de motivação e capacidade de competitividade entre os jogadores, é importante estabelecer três pontos importantes para criar a magia de jogar um game que são: as regras, dinâmicas e mecânicas para jogar o game. O processo de motivação, engajamento e competitividade vem do processo de jogabilidade que começa pelo estudo das regras e diretrizes de como precisamos elaborar para criar um processo de jogo correto, cognitivo, direto e fácil de ser jogado. As dinâmicas são associadas às ações de como devemos jogar e a mecânica são as atividades e tarefas que o jogador precisa cumprir dentro do jogo para pontuar, ganhar prêmios e benefícios e chegar

até a vitória. Abaixo temos as descrições de forma exemplificar para cada tópico de construção do tabuleiro e planta-baixa.



- **Regras –** são todas as diretrizes e fundamentos de como deve ser jogado o game, sem o jogador trapacear;

- **Dinâmicas –** são as interações dentro do ambiente do game, que motivam e engajam os jogadores;

- **Mecânicas –** são as formas de jogar o game, descrevendo as atividades e as tarefas que o jogador precisa cumprir para vencer as provas e ser tornar campeão.

Interação da Planta Baixa e Mini-Mundo

As interações da planta-baixa se descrevem como um processo de estudo de interação entre o jogador e o game na busca por entender os personagens, recursos, acessórios e o ambiente (fase do jogo), a partir do ponto de vista do cumprimento das relações interativas com o jogo. Os processos de interação passam pelos seguintes tópicos do game: interações do personagem principal ou personagens disponíveis para jogar, interação com armas, acessórios e ferramentas, interação com veículos ou meios de transporte animal, mecânico ou eletrônico, interação com aeronaves ou naves, interação com fauna e flora, interação com cenários reais e fictícios e interação com objetos secundários.

- **Interações do personagem principal ou personagens disponíveis para jogar** – são ações do jogador com os personagens do game;

- **Interações com armas, acessórios e ferramentas** – são as interações possíveis com os objetos presente no ambiente e na fase do game;

- **Interações com veículos ou meios de transporte animal, mecânico ou eletrônico –** são as ações possíveis com os meios de transporte presente no

game;



- **Interações com aeronaves ou naves –** são as interações existentes com os possíveis transportes aéreos no game;

- **Interações com fauna e flora** – são as interações com os animais, plantas, árvores e flores;

- **Interações com cenários reais e fictícios** – interações com o ambiente do game;

- **Interações com objetos secundários** - são interações com objetos que não são primários, porém também são importantes para a jogabilidade do game.

Roteirizando o Mini-Mundo

Roteirizar o mini-mundo é criar as histórias, as dinâmicas, as mecânicas que envolvem a forma de viver e jogar o game. É um processo de estudo de construção de histórias do passado, presente e futuro, integrando com as interações por essas histórias temporais que trazem o jogador para o ambiente do game. Pensar nas interações para o mini-mundo vão além de contar histórias é preciso criar um estudo de vivenciar as histórias através dos jogos. O mini-mundo precisa seguir os seguintes tópicos para roteirizar suas histórias: mundo, planeta, universo ou galaxy, estado, economia e política, cultura e religião, engenharia e arquitetura, moeda, raça, território, clima, atmosfera. Fauna e flora.

- Modelo de Mundo, Planeta, Universo ou Galaxy;

- Estado;

- Economia e Política;

- Engenharia e Arquitetura;

- Moeda;



- Raça dos Personagens;
- Território;
- Clima;
- Atmosfera;
- Fauna;
- Flora.

Conteúdo Bônus

Assista ao filme “The Rise of Nintendo”. O documentário descreve a história da empresa de consoles e games, a Nintendo. A centenária companhia japonesa é responsável por uma série de inovações no mercado e pela popularização de tantas outras tecnologias. Além, é claro, de ser a casa de alguns dos personagens mais famosos dessa indústria.

Referência Bibliográfica

SCHOTTLER, B. **Jogos de movimento para a 3a idade.** Vozes: 2018.

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia.** Intersaberes: 2013.

BARBOSA, R. M. (Coord.). **Aprendo com jogos.** Autêntica: 2014.



Ir para exercício